



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TELAAH LITERATUR

#### 2.1. Cerita Rakyat

Menurut Jan Harold Brunvand (2001) dalam *Encyclopedia of Urban Legends*, diungkapkan bahwa *Folklore may be defined as those materials in culture that circulate traditionally among members of any group in different versions, whether in oral form or by means of customary example*<sup>2</sup>. Yang dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah bagian dari budaya tradisional yang disampaikan dalam bentuk lisan (dongeng) atau melalui adat/budaya yang mengandung nilai-nilai di dalamnya yang merupakan cerminan hasil usaha manusia. Seperti halnya proses belajar, *folklore* merupakan wujud nyata dokumentasi hasil belajar manusia, karena di dalamnya mengandung nilai-nilai yang mana mencerminkan budaya.

Cerita rakyat merupakan bentuk nyata atau bukti otentik dari kebudayaan. Dimana menurut Ki Hajar Dewantara dalam Soeratman (1989), diungkapkan bahwa kebudayaan berarti buah budi manusia yang adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam, yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada

---

<sup>2</sup> Brunvand, Jan Harold (2001). *Encyclopedia of Urban Legends*. ABC-CLIO Press. p. 156. ISBN 1-57607-076-X (hard: alk. paper)

lahirnya bersifat tertib dan damai<sup>3</sup>. Yang berarti bahwa kebudayaan merupakan buah budi (nilai) yang mengandung unsur usaha manusia untuk mencapai ketertiban dan kedamaian.

Menurut Koentjaraningrat (1974), dalam *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*, disimpulkan budaya sebagai keseluruhan total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakal kepada nalurinya dan yang hanya dicetuskan oleh manusia sesudah proses belajar.<sup>4</sup> Adanya suasana atau lingkungan yang mendorong individu untuk mendefinisikan tindakannya dalam situasi yang sama, sehingga menimbulkan pengalaman dasar yang menjadi acuan perbuatan, dan pada akhirnya berkembang menjadi kebiasaan (naluri). Sesuai dengan apa yang juga dikatakan oleh Sardjono, dalam *Pembebasan Budaya-Budaya Kita* (1999), kebudayaan adalah perilaku dan penyesuaian diri manusia berdasarkan hal-hal yang dipelajari/*learning behavior*<sup>5</sup>.

Jadi dalam hal ini yang dimaksudkan dengan proses belajar, adalah proses yang terjadi dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu dan dalam jangka waktu proses yang lama, yang dimana merupakan suatu bentuk usaha manusia untuk mewujudkan nilai-nilai, yang diterima masyarakat dalam rangka menjaga ketertiban dan

---

<sup>3</sup> Soeratman, Darsiti (1989). *Ki Hajar Dewantara*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Sejarah Nasional, Press. p. 137

<sup>4</sup> Koentjaraningrat (1974). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Gramedia Press. p. 19. ISBN 979-686-005-8

<sup>5</sup> Sardjono, Agus R. (1999). *Pembebasan Budaya-Budaya Kita (Essay on Indonesian Culture)*. PT. Gramedia Pustaka Utama dan Pusat Kesenian Jakarta, Taman Ismail Marzuki. ISBN 979-655-479-8

kedamaian, yang pada akhirnya berkembang menjadi budaya, baik itu dituangkan dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Kepercayaan masyarakat seringkali merupakan bagian dari kompleksitas kebudayaan yang dimana menciptakan tidak hanya kepercayaan tetapi juga nilai-nilai dan sikap lainnya dan hal itu memunculkan ekspresi yang direfleksikan melalui *genre-genre* di dalam cerita rakyat<sup>6</sup>. Kepercayaan umum yang tersebar di berbagai belahan dunia kepada suatu sosok jahat diekspresikan secara lisan sebagai sebuah pernyataan langsung, melalui gerakan tubuh, dan perbuatan yang dikategorikan sebagai sebuah prosesi ritual dan melalui proses penyembuhan yang rumit untuk terhindar dari sosok jahat ini. Sebagai contoh, seperti berbagai program acara televisi sekarang yang menyajikan tontonan mengenai dunia mistik yang didasarkan pada cerita rakyat/mitos dengan memanfaatkan adegan ritual-ritual dan perdukunan, sehingga penonton menangkap hal-hal negatif mengenai mitos tersebut.

Menurut McCormick (2011), nilai dasar/nilai pokok terdapat di dalam bagaimana masyarakat atau individu itu sendiri bersikap menghadapi situasi di dalam kepercayaan atau tradisi yang sudah berlangsung lama, sebagai contoh untuk menghindarkan anak dari malapetaka dan kejahatan, biasanya anak tersebut akan melalui penyerahan anak di Gereja ataupun melalui prosesi adat yang berlaku di lingkungan. Dalam hal ini peran keluarga dalam menentukan penanaman budaya

---

<sup>6</sup> McCormick, Charlie T. dan Kim Kennedy White (2011). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. ABC-CLIO Press Volume 1 Second Edition. p. 213. ISBN 978-1-59884-242-5 (e-book)

yang suda dimulai sejak awal seorang anak lahir menjadi tolak ukur untuk kehiupan anak ke depannya.

Keluarga merupakan satuan masyarakat yang terdiri dari beberapa individu yang bersifat heteroseksual dan memiliki kecenderungan konvensional sesuai dengan dua budaya yang melebur di dalamnya. Menurut ilmuwan-ilmuwan yang mempelajari mengenai cerita rakyat, dalam kaitannya dengan nilai-nilai keluarga, salah satunya yaitu Jan Dizard<sup>7</sup>, sosiologis bidang keluarga, mengungkapkan bahwa satu sisi, keluarga modern terbebani terhadap nilai-nilai dan komitmen dimana nilai-nilai luhur yang telah dilaksanakan masing-masing individu dulu, dan satu sisi ketika mereka mencoba untuk menerapkannya, mereka terbentur untuk menerapkannya di dalam keseharian mereka. Budaya keluarga yang dulu pernah terbentuk terhalangi dengan gaya modernisme, dimana mengedepankan hedonisme, cara-cara yang serba instan, dan lain sebagainya. Khususnya di dalam cerita rakyat khas Indonesia dengan adat ketimurannya, ditemukan banyak sekali keluarga sebagai bagian dari cerita rakyat.

---

<sup>7</sup> McCormick, Charlie T. dan Kim Kennedy White (2011). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. ABC-CLIO Press Volume 1 Second Edition. p. 479. ISBN 978-1-59884-242-5 (e-book)

## 2.2. Nilai

Nilai adalah hakekat suatu hal yang menyebabkan hal tersebut pantas di jalankan oleh manusia dan berkaitan erat dengan kebaikan. Menurut Liliweri (2003), nilai adalah sebuah kepercayaan yang didasarkan pada sebuah kode etik di dalam masyarakat<sup>8</sup>. Dimana nilai merupakan hak justifikasi setiap orang untuk menentukan mana yang baik, buruk, benar, salah, dan berujung pada sikap atau tindakan untuk bagaimana seharusnya kita bersikap. Dimensi dari nilai sendiri adalah satuan interelasi beberapa nilai yang ada dalam sebuah bagian kepentingan. Dalam hal ini budaya merupakan kepentingan setiap orang yang diterima oleh masyarakat karena dianggap sebagai hal yang baik. Nilai dapat terjadi bila adanya komunikasi antarpersonal.

Nilai adalah sebuah kepercayaan yang didasarkan pada sebuah kode etik di dalam masyarakat. Kode etik diambil dari proses komunikasi yang dengan kata lain merupakan proses belajar dalam bermasyarakat. Dengan nilai, orang menentukan sesuatu itu boleh atau tidak untuk dilakukan, sehingga nilai merupakan sesuatu yang abstrak tentang tujuan budaya yang dibangun melalui bahasa, symbol, dan verbal maupun non verbal<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Liliweri, Alo (2003). *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. PT. LKiS Pelangi Aksara. p. 108. ISBN 979-9492-88-2

<sup>9</sup> Liliweri, Alo (2003). *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. PT. LKiS Pelangi Aksara. p. 108. ISBN 979-9492-88-2

### 2.3. Nilai-nilai Keluarga

Keluarga merupakan satuan terkecil dalam lingkup sosial di dunia. Dimana sebuah keluarga memiliki susunan struktur yaitu: ayah, ibu, dan anak. Di dalam struktur ini, semua individu saling berkomunikasi membentuk masyarakat kecil dalam sebuah lingkup. Seperti yang dikutip dalam buku yang berjudul Konsep Dasar Keperawatan Anak, karangan Supartini (2004), dalam bab kegiatan belajar 2, yang berjudul Pengaruh Keluarga Terhadap Tumbuh-Kembang Anak, dijabarkan secara umum mengenai definisi keluarga menurut Bailon dan Maglaya (1978) dalam bukunya yang berjudul *Family Health Nursing*, dikatakan bahwa Keluarga adalah kumpulan dua orang atau lebih yang bergabung karena hubungan darah, perkawinan, atau adopsi, hidup dalam satu rumah tangga, saling berinteraksi satu sama lainnya dalam perannya dan menciptakan dan mempertahankan suatu budaya<sup>10</sup>. Jadi dapat disimpulkan bahwa keluarga:

1. Terdiri dari dua atau lebih individu yang diikat oleh karena hubungan darah, adanya perkawinan, atau adopsi
2. Hidup bersama dalam satu lingkup/wadah dan ada kegiatan saling
3. Masing-masing memiliki peran unik dalam tingkatan struktur keluarga
4. Bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan suatu budaya

Diajabarkan lagi menurut fungsinya, sebuah keluarga memiliki peran/fungsi yang memiliki nilai-nilai di dalamnya. Nilai-nilai tersebut tercermin dalam fungsi yang

---

<sup>10</sup> Supartini, Yupi (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Penerbit buku Kedokteran EGC. P. 20. ISBN 979-448-661-2

dilakukan oleh semua anggota keluarga. Menurut Allender (2001) dalam bukunya yang berjudul *Community Health Nursing: Concepts and Practise*<sup>11</sup>, dijabarkan mengenai lima elemen dasar fungsi keluarga:

1. *Affection : Establishment of climate of affection, promotion of sexuality and sexual fulfillment, addition of new members.* Dijelaskan bahwa Pembentukan iklim kasih sayang yang dapat dirasakan anak, dapat mempengaruhi kepribadian anak. Dalam hal ini merupakan *parental affection*, atau subyek pelaku adalah orang tua. Penciptaan “iklim kasih sayang” dilakukan dengan ekspresi kebanggaan, dan disiplin.
2. *Security and acceptance : Maintance of physical requirements, acceptance of individual members.* Proses pemeliharaan oleh orangtua kepada anak dan penerimaan keberadaan anak sebagai bagian dari sebuah keluarga dengan hak dan kewajibannya.
3. *Identity and satisfaction : Maintance of motivation, self-image and role development, social placement.* Ayah sebagai pembentuk identitas diri anak sebagai kepala keluarga, sebagai subyek pembantu dalam membentuk gambaran diri dan aturan-aturan dasar yang diterapkan sang anak dalam hidup bermasyarakat.

---

<sup>11</sup> Allender, Judith Ann dan Barbara Walton Spradley (2001). *Community Health Nursing: Concepts and Practice*. Lippincott Press 5<sup>th</sup> edition. P. 355. ISBN 078-172-122-9



4. *Affiliation and companionship : Development of communication patterns, establishment of durable bonds.* Komunikasi antarpersonal di dalam lingkup keluarga sehingga mengembangkan ikatan yang solid dalam suatu hubungan.
5. *Socialization : Internalization of culture (values and behavior), guidance for internal and external relationship, release of members.* Penanaman budaya dalam lingkup internal termasuk di dalamnya nilai dan perilaku yang dibentuk. Bagaimana cara membangun hubungan internal dan pada akhirnya melepaskan individu (anak) ketika pernikahan nantinya.
6. *Controls : Maintance of social control, division of labor, allocation and utilization of resources.* Adanya kontrol sosial, dimana orangtua mengeluarkan kebijakan yang sesuai dengan budaya yang ada, pembagian kerja berdasarkan peran di dalam keluarga, dan alokasi dan pemanfaatan sumber daya, diwujudkan dengan kegiatan belajar, bermain, memasak, mencari nafkah, dan kegiatan lainnya.

## **2.4. Storytelling**

### **2.4.1. Psikologi Bertutur**

Menurut Miller (2004), dalam buku *Digital Storytelling*, beberapa ahli berhipotesa bahwa *storytelling*/penyampaian cerita, dilakukan di sekitar api unggun ketika zaman pra sejarah berlangsung<sup>12</sup>. Pendongeng pada zaman itu

---

<sup>12</sup> Miller, Carolyn Handler (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Focal Press. p. 4. ISBN 0-240-80510-0 (pbk. : alk. paper)

tidak memiliki plot yang tetap dan cerita bergantung pada tingkat reaksi dari para pendengar, sehingga tercipta gambaran rasa puas akan cerita yang disajikan dan bukan berasal dari plot yang ada. Dari hal tersebut, maka muncullah suatu bentuk cerita yang diakui secara turun temurun, yaitu mitos atau legenda atau cerita rakyat.

Secara umum, dalam penyampaian cerita, keterlibatan penonton pada karakter dalam cerita yang disajikan akan menghasilkan suatu bentuk informasi baru. Dalam cerita, penonton atau pendengar melakukan tafsir arti atau makna di dalam cerita pada apa yang dilihatnya atau didengarnya, dan dari dalam tafsir tersebut menghasilkan suatu bentuk emosi, baik senang, sedih, kecewa, dan sebagainya. Dalam buku *Directing the Story*, Glebas (2009), *Meaning evokes emotion*<sup>13</sup>, yang berarti adanya identifikasi oleh penonton akan sebuah bagian cerita, baik karakter yang ada ataupun sudut pandang dari cerita, kemudian penonton memasuki area perasaan karakter atau cerita, dan pada akhirnya ditutup dengan validasi yang berupa kelegaan (emosi). Emosi memancing penonton untuk merasakan pengalaman di dalam suatu film, sesuai dengan apa yang dialami oleh karakter, dimana karakter dengan sifat-sifatnya mengendalikan cerita dan emosi penonton, “*Story is character driven*”<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 9. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

<sup>14</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 22. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

Tujuan umum dari bertutur/*storytelling* adalah terjadinya kegiatan menyimak atau memahami, dimana penonton yang melakukan hal ini mendapatkan informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan. Dalam hal ini Glebas juga mengungkapkan penonton memiliki emosi (apresiasi) terhadap tontonan, menyimak untuk belajar mengatasi persoalan, menyimak untuk menikmati, menyimak untuk mengevaluasi, mengkomunikasikan ide-ide, menyimak untuk membedakan bunyi-bunyian, menyimak untuk memecahkan masalah, dan menyimak untuk memperoleh keyakinan akan sesuatu<sup>15</sup>. Dalam hal ini, penonton memiliki kekuatan untuk menginterpretasikan sesuatu melalui pengalamannya, kemudian menganalisisnya, dan ketika bersentuhan dengan emosinya, penonton akan menjadikannya sebuah keyakinan atau prinsip.

Dari penjelasan diatas kegiatan menonton atau menyimak terhadap suatu cara bercerita/bertutur melahirkan informasi baru, memahami makna komunikasi yang disampaikan baik secara visual maupun audio (lisan) oleh suatu bentuk tontonan. Proses menyimak diatas juga memiliki bagian penting yaitu merupakan suatu proses mendengarkan terhadap suatu bentuk informasi secara teliti dan penuh perhatian, maka dari itu Glebas mengungkapkan diperlukannya suatu bagian cerita yang selalu melahirkan atraksi pada mata penonton.

---

<sup>15</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 14. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

Di dalam pembuatan suatu struktur cerita diperlukan adanya proses kausalitas dan penjabaran konsekuensi yang merupakan jawabannya. Hal ini yang akan menuntun penonton untuk menemukan pesan yang akan disampaikan. Menurut Glebas (2009) disebutkan bahwa penciptaan *dramatic sequence* merupakan gaya dari penyampaian cerita melalui adegan dimana merupakan bentuk *narrative question* yang telah ditentukan dalam penyusunan *script*, sehingga membantu untuk menciptakan visual yang jelas dan dramatis (emosional)<sup>16</sup>. *Dramatic sequence* akan membuat emosi pada penonton menjadi tergal, maka dari itu diciptakanlah suatu bentuk tampilan yang menekankan pada bentuk dramatisasi emosi. Dalam penciptaannya dibutuhkan suatu struktur cerita yang terdiri dari:

1. Pembukaan
2. *Action Catalyst* – penciptaan karakter atau hal-hal pendukung untuk menandai mulainya suatu perjalanan cerita, biasanya berupa hal-hal yang diperlukan untuk mendukung karakter dalam menjalani cerita
3. *Turning Points* – penciptaan keputusan sang karakter ketika dihadapkan dengan konsekuensi tindakannya atau hambatan yang diadakan oleh ‘penjahat’
4. *Obstacles* – hambatan-hambatan yang akan dialami karakter

---

<sup>16</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 29. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

5. *Crisis* – dimana karakter akan mengalami hal-hal yang membuatnya bingung dan depresi, dan membawa penonton untuk merasakan ikut dalam memikirkan apakah jalan yang diambil benar atau tidak dalam pembawaan cerita
6. *Turning Points* - penciptaan keputusan sang karakter terakhir untuk mendapatkan klimaks dari cerita
7. *Climax* – semua hal yang termasuk dalam hambatan berkumpul menjadi satu, biasanya merupakan konsekuensi dari setiap tindakan karakter dan rencana terselubung ‘penjahat’ pada sebuah cerita dimana memberikan dampak besar pada karakter
8. *Resolution* – tatanan baru sebuah adegan dimana merupakan akhir cerita

Dari hal diatas dimungkinkan untuk membuat suatu adegan yang memancing emosi penonton dan menciptakan atmosfer pembelajaran akan pesan yang akan disampaikan.

Menurut Skadiņa dan Vasiljevs (2010), ada hubungan antara komunikasi verbal dan non-verbal, khususnya dalam tipe dan fungsi komunikatif dari gesture/bahasa tubuh, koordinasi gesture dan ekspresi muka (facial expressions)<sup>17</sup> sebagai salah satu gambaran adanya perbedaan besar antara kebudayaan timur dan barat, seperti dalam pengekspresian sikap keragu-raguan atau ketidaktahuan terhadap suatu informasi.

---

<sup>17</sup> Skadiņa, Inguna dan Andrejs Vasiljevs (2010). *Human Language Technologies – The Baltic Perspective: Proceeding of the Fourth International Conference Baltic HLT 2010*. IOS Press. p. 93. ISBN 978-1-60750-641-6 (online)

Intepretasi dari ekspresi lisan, sikap tubuh, dan tubuh tertentu dapat bervariasi, sebagai contoh untuk memperlihatkan ketidaktahuan, orang barat cenderung akan mengangkat dan menurunkan bahu, dengan asumsi bahwa orang tersebut tidak mengetahui bagaimana cara untuk mengekspresikan dirinya atau bagaimana melanjutkan kalimatnya, sedangkan dalam budaya timur dipakai gelengan kepala, dan berbicara, karena mungkin dengan menggunakan bahu dirasa kurang sopan, melambangkan arogansi dan keinginan untuk mengakhiri pembicaraan.

Sedangkan di dalam gaya bertutur, dalam hal ini menyajikan sebuah tontonan, yang dibedakan berdasarkan target umur, menurut Miller (2004), bagi anak-anak terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya<sup>18</sup>:

1. *The developmental stages of childhood* – proses tumbuh kembang anak

Miller menjelaskannya dalam contoh perkembangan teknologi dimana anak-anak dapat dengan mudah mengikuti. Proses pendewasaan anak diikuti oleh bagaimana seorang anak berespon terhadap teknologi tersebut, sebagai contoh internet. Anak-anak akan cenderung lebih *up-to-date* dengan informasi baru.

Piaget berpendapat bahwa tingkatan pikiran dalam menerima pesan (cerita) memiliki kadar yang berbeda-beda, tetapi semuanya bukan sesuatu yang

---

<sup>18</sup> Miller, Carolyn Handler (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Focal Press. p. 179. ISBN 0-240-80510-0 (pbk. : alk. paper)

mutlak karena masih terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi, seperti lingkungan keluarga. Berikut merupakan pembagian masa anak-anak secara umum menurut Piaget, seperti yang dikutip oleh Miller:

- a. *Toddlers* : cenderung mencintai bereksperimen dengan objek. Subyek akan cenderung berkuat untuk menyelesaikan ‘tugas’ lagi dan lagi sampai ia dapat menguasainya.
- b. Anak-anak umur 2-7 tahun : menyukai/terpesona dengan simbol-simbol, seperti huruf dan angka. Pada tingkat ini, subyek telah terpengaruh dengan fantasi masa lalu, dimana subyek mencari sesuatu dimana mendukung pikirannya untuk mencari jalan keluar yang lain dalam menghadapi sesuatu dengan kuat dan tanpa ketakutan.
- c. Anak-anak umur 7-12 tahun : sudah mulai mencoba proses penalaran mereka. Subyek cenderung tertarik pada aktivitas yang menonjolkan aturan, struktur, dan prediksi.
- d. Remaja : mulai mencoba memahami konsep-konsep abstrak dan menguji hipotesis dari pikiran subyek. Subyek telah mengenal untuk membangun sesuatu dan membuat model dari pikirannya.

## 2. *Gender considerations* – pernyataan gender

Dalam hal ini, Piaget menyebutkan bahwa proses ini merupakan tahap untuk mencapai generalisasi, dimana gender setidaknya mempengaruhi penyampaian cerita. Ciri-ciri perbedaan gender salahsatunya adalah bagi



anak-anak laki-laki, mereka lebih menyukai permainan yang kompetitif sedangkan bagi perempuan mereka lebih menyukai permainan yang kolaboratif, laki-laki cenderung mengambil kesempatan untuk bertindak agresif ketika perempuan menyukai kenyamanan untuk tidak menggunakan kekerasan, situasi permainan yang damai sosialis.

3. *The desires and fears of parents* – keinginan dan ketakutan dari orang tua  
Pada sisi positif, orang tua cenderung menginginkan sebuah bentuk produk yang mana mendukung nilai-nilai keluarga, khususnya penuh dengan unsur pendidikan. Sisi negatif yang merupakan area larangan adalah mereka tidak mau melihat anak mereka melihat kekerasan grafikal, ataupun konten seksual (konten dewasa, tidak sesuai dengan kriteria umur sang anak)

4. *The desires and aspirations of children* – keinginan dan aspirasi dari anak-anak

Anak-anak cenderung akan mencari sosok dimana mereka dapat tertarik untuk berimajinasi secara bebas dan cenderung di luar dari dunia nyata mereka. Elemen yang berkarakteristik memiliki kekuatan untuk menentukan ekspektasi dari anak-anak. Elemen ini akan menentukan *genre* untuk tontonan yang akan disajikan.

5. *An understanding of what sort of content is most appealing to young people*  
– pengertian dari konten seperti apa yang paling menarik bagi anak-anak muda



6. *An awareness of the kinds of things that can repel young people and be a Kiss of Death* – pengawasan beberapa hal yang dapat membahayakan anak-anak muda dan menjadi sebuah bahaya

Dalam penyajian tontonan, seorang sutradara harus memutuskan adegan apa saja yang dapat memicu emosi dan tetap pada struktur cerita.

#### **2.4.2. Psikologi tontonan**

Kutipan Maladi dalam artikelnya yang berjudul *Kebudayaan, Media, dan Kekuasaan (Studi Kasus Program Acara Televisi)* dari Berger dan Luckman (1990) dijabarkan bahwa konsumsi simbol-simbol, gaya hidup, dan dinamika masyarakat terjadi karena televisi sebagai media telah melakukan konstruksi realitas sosial. Dalam hal ini, Maladi menjelaskan bahwa suatu kebiasaan baru ditimbulkan ketika seseorang mendapatkan gambaran yang menyenangkan jiwanya, sehingga dapat terbentuk suatu realitas sosial. Realitas sosial ini dibangun oleh media (salah satunya film animasi), dengan bertolak dari informasi yang direproduksi. Reproduksi informasi itulah yang merupakan isi media.

Televisi memiliki banyak program bergantung dari stasiun penyiar televisi. Dan di dalam dunia pertelevisian pun dibagi berdasarkan segmentasi pasar yang mana mempengaruhi jenis bobot tontonan. Film animasi sebagai bagian dari televisi memegang peranan yang cukup signifikan dimana pada tahun 2005,

rata-rata persentase film kartun (animasi) dibandingkan tayangan anak lainnya adalah 72,09%. Angka ini meningkat pada tahun 2006, yaitu 86,71% (YPMA, 2007).

Glebas (2009) dalam bukunya yang berjudul *Directing the Story* berpendapat bahwa “*We watch movies to feel good*”, yang artinya bahwa setiap orang yang menonton pasti akan mencari sesuatu untuk menyenangkan nuraninya, sehingga tercipta kepuasan baik yang mempengaruhi alam sadar maupun alam bawah sadarnya. Dimana semua orang menggunakan pengalaman, atau intuisi mereka untuk mencerna tayangan yang disajikan. Tayangan yang ada akan menggugah pikiran alam bawah sadar mereka dan nantinya akan berbuah menjadi suatu tindakan (agresi). Tindakan ini yang menjadi tolak ukur apakah pesan yang disampaikan dapat dicerna oleh orang tersebut. Dengan emosi yang terdapat di dalam suatu film, penilaian dicerminkan melalui emosi yang tercermin dari penonton<sup>19</sup>.

Penciptaan suasana emosi yang berhubungan dengan keberhasilan penyampaian cerita didasarkan pada lambang-lambang/symbol-symbols visual dimana penonton berhak untuk mengetahui dan memahami pesan yang disampaikan melaluinya. Maka dari itu, diciptakan suatu teori untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Berdasarkan teori psikologi pikiran menurut

---

<sup>19</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 14. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

Glebas (2009), dalam teori Gestalt<sup>20</sup> yang berisi tentang bagaimana pikiran kita mengorganisasikan pengalaman kita untuk meningkatkan kualitas cerita yang akan disajikan, pada teori pertamanya disebutkan bahwa: *“Objects that are grouped together tend to be seen as being part of a whole. We tend to ignore gaps and perceive the contour lines in order to make the image appear as a cohesive whole”*. Pikiran kita secara otomatis akan melihat sesuatu ruang yang kosong dan mengisinya berdasarkan pengalaman kita. Sebagai contoh:



**Gambar 2.1.** Contoh bentuk yang menunjukkan hukum pendekatan

Selain teori diatas, teori Gestalt<sup>21</sup> terdiri dari:

1. Figure/ground relationship

<sup>20</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 130. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

<sup>21</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 130. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

2. Good continuation: objek yang dimana terlihat menjadi satu, membentuk sesuatu dan bukan sebagai objek terpisah
3. Grouping by similarity: objek dengan property yang sama (contoh: bentuk, warna)
4. Grouping by proximity: objek yang berdekatan
5. Grouping by symmetry: objek yang membentuk bentuk simetris
6. Grouping by periodicity: objek yang membentuk pola periodik
7. Grouping by common region: objek berada di dalam area tertentu
8. Grouping by connectedness: ketika objek berada dimana dirasa terhubung satu dengan lainnya

Tujuan utama dari teori Gestalt yaitu tentang bagaimana menunjukkan kepada penonton area mana yang harus dipandang, atau karakter yang berdiri di tengah keramaian, dimana suatu pesan di dalam sebuah film akan disampaikan. Teori ini ditempatkan pada tahapan awal, yaitu *storyboard*, dimana *storyboard* merupakan fase awal penciptaan suatu adegan. Dalam penyampaian pesan diperlukan ketentuan-ketentuan yang membuat informasi di dalamnya dapat tercerna dengan baik. Dengan *storyboard* sebagai awal penciptaan sebuah film, maka menurut Glebas ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, seperti:

1. Arah pandangan penonton

Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Glebas, pembuatan adegan dengan adanya kegiatan yang terjadi di dalam satu scene dimana terlalu

banyak adegan akan membuat *confused* (tidak terkonsentrasi pada pesan) dan apabila terlalu sedikit akan membuat *boredom* (kebosanan). Dalam menentukan bagaimana suatu scene dipresentasikan (*staging*), diperlukan adanya pandangan awal dari pembuat mengenai kejelasan scene dan emosi yang dapat timbul ketika ditampilkan.

Di samping itu, kontras di dalam storyboard maupun di dalam sebuah adegan membuat informasi yang disampaikan cukup jelas atau tidak.

2. Prinsip utama dalam pembuatan adegan:

- a. *Balance*: bentuk komposisi dimana bagian positif dan negatif, bagian emphasis dan bagian *background-foreground* memiliki *weight* masing-masing. Keseimbangan *weight* pada masing-masing bagian harus terjadi di dalam komposisi. Kejadian apa yang berlangsung di dalam suatu adegan (ruang positif) diseimbangkan dengan bentuk lingkungan yang mendukung (ruang negatif).
- b. *Position*: peletakkan bagian/elemen adegan menjadi penentu informasi yang akan disampaikan, termasuk di dalamnya bagaimana emosi disajikan, bagaimana penonton dapat menangkap kegiatan karakter, maupun pengaplikasian lingkungan dimana karakter berada, memberikan emosi tertentu.
- c. *Dominance*: berhubungan dengan kontras, dimana penekanan di dalam satu scene harus dilakukan untuk menonjolkan pesan. Sebagai contoh:

apabila di dalam satu scene terdapat banyak karakter, maka karakter utama harus *stand-out* atau menjadi *point of interest* utama, baik dalam peletakkannya, bagaimana dia berinteraksi dengan kamera, dan *outfit* yang dikenakan.

- d. *Unity*: seluruh elemen di dalam suatu adegan harus saling berkesinambungan. Dimana setiap elemen memiliki peletakkan masing-masing, tetapi tetap menjadi satu kesatuan emosi.
- e. *Alternation & Repetition*: Pengulangan bentuk yang tidak sama pada setiap pengulangannya. Adanya perbedaan bentuk yang membuat bentuk itu menjadi sesuatu yang *random* atau acak sama sekali.
- f. *Contrast & Similarity*: Kesamaan bentuk, ukuran, dan warna membuat sekelompok bentuk menjadi satu kelompok kepentingan. Dimana apabila diletakkan kontras di dalamnya akan membuat suatu emosi berbeda. Biasanya diterapkan pada obyek dengan *overlapping*, dimana akan terkesan kedalaman dan ruang tiga dimensi.
- g. *Symmetry*: pembagian area dan bentuk untuk mencapai keseimbangan dalam komposisi suatu adegan.
- h. *Rhythm*: pencapaian dari prinsip diatas, dimana keseragaman bentuk, simetrikal, dan kontras membentuk suatu komposisi yang seimbang dan berkelanjutan.

Dalam penyampaian sebuah cerita, diperlukan adanya faktor untuk harus yang bersifat persuasif, maka peranan psikologi persepsi sangat dibutuhkan di sini. Sebagai penyampai pesan kita harus memahami keadaan dan sifat-sifat dari sasaran kita (target audience). Dalam hal ini anak-anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu ketika dihadapkan dengan peranan fantasi yang menyingkapkan alam bawah sadar mereka, anak-anak akan cenderung lebih konservatif untuk menerima informasi dibandingkan dengan apa yang mereka alami sebelumnya di 'dunia nyata'. Sebagai contoh: dalam bermain permainan computer, anak-anak akan cenderung aktif dalam melakukan interaksi antar karakter, yang dimana karakter lain adalah lawan bermainnya sendiri.

## 2.5. Media

### 2.5.1. Gambaran Umum

Dalam sejarah penyampaian pesan menurut Richard West dan Lynn H. Turner (2007), melalui pendapat Innis dikatakan bahwa kerajaan-kerajaan besar dibangun oleh orang-orang yang memiliki kendali atas kata-kata yang tertulis dengan diikuti pula perkembangan teknologi komunikasi<sup>22</sup>. Dengan istilah bias komunikasi diinterpretasikan sebagai titik dimana melalui media komunikasi ini

---

<sup>22</sup> West, Richard dan Lynn H. Turner (2007). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. Salemba Humanika (Hak Cipta Terjemahan 2008) dari McGraw-Hill Press. p. 140. ISBN 978-979-17492-1-3



memiliki kekuatan untuk dapat mengubah susunan sosial masyarakat dengan mengendalikan aliran ide di dalam sebuah masyarakat.

Media argumentasi didefinisikan sebagai tempat dimana memungkinkan orang untuk secara berkesinambungan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan merefleksikan siapa diri mereka sebenarnya. Dalam hal ini, media merupakan semua bentuk konkret yang menyangkut individu-individu untuk merasakan dan melakukan sesuatu dan dapat mentransformasi kehidupan, termasuk di dalamnya media elektronik (radio, televisi), cetak (koran, majalah), permainan, uang, dan seterusnya.

Melalui media audio visual seperti televisi, sebagai media yang memperbaiki persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman kita. Dapat dijumpai titik “manipulasi visual ke dalam pikiran bawah sadar”, dimana terjadi dapat terjadi defisit moral maupun surplus moral, yang memberikan efek pada kehidupan sosial. Seperti yang dikutip dalam Liputan6.com dalam artikel *Korban Smack Down Berjatuhan*, dimana terjadi pengaruh yang sangat besar terhadap penonton yang akhirnya memberikan efek psikis yang berbuah menjadi tindakan agresi<sup>23</sup>.

### **2.5.2. Animasi Interaktif sebagai bagian media penyampaian pesan**

Animasi berasal dari bahasa Latin *animate*, yang berarti “membuat hidup atau mengisi dengan nafas”. Animasi seringkali berisi fantasi anak-anak, atau

---

<sup>23</sup> DNP (2006). *Artikel: Korban Smack Down Berjatuhan*. Liputan6.com edisi 29 November 2006. Yang diakses pada tanggal 2 April 2012



merestrukturisasi apa yang terjadi di dalam dunia nyata. Sehingga animasi memiliki kekuatan untuk menyampaikan fantasi atau pikiran alam bawah sadar anak-anak ke arah dimana sang sutradara mau memimpinnya. Animasi merupakan salah satu media audio visual. Media audio visual identik dengan film, sehingga animasi merupakan salah satu bagian dari film. Tujuan penonton film adalah untuk merasa terhibur atau merasa baik.

Menurut Marx (2007)<sup>24</sup>, animasi dibagi menjadi beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan tujuan pembuatannya dan penempatannya:

#### 1. *Features*

Merupakan jenis animasi dengan durasi panjang. Berbagai bentuk feature adalah sebagai berikut:

- a. Animasi teaterikal (Disney, Pixar, dan dreamWorks) : animasi ini biasanya berdurasi sekitar 90 sampai 120 menit. Animasi ini dapat dijumpai pada bioskop atau media lainnya. Animasi ini dikerjakan oleh studio-studio besar.
- b. Animasi *direct-to-video* merupakan jenis animasi yang dijual di pasaran dengan bentuk CD, DVD, atau BR. Merupakan jenis animasi berdurasi panjang dengan kisaran waktu hampir sama seperti animasi teaterikal.
- c. Animasi televisi merupakan jenis animasi khusus untuk televisi dengan durasi yang disesuaikan dengan slot yang disediakan oleh televisi, yang

---

<sup>24</sup> Marx, Christy (2007). *Writing for Animation, Comics, and Games*. Focal Press. p. 4. ISBN 978-0-240-80582-5 (pbk. : alk. paper)

biasanya berkisar antara 90 menit atau 120 menit. Animasi jenis ini masih termasuk animasi dengan durasi panjang tetapi tetap dalam proses pembuatannya menggunakan acuan kualitas televisi.

## 2. Televisi

Merupakan serial animasi in-house (syndicated animation), dimana hasil animasi dijual pada stasiun televisi (hak siar) tanpa menjual hak cipta pada sebuah jaringan. Biasanya penayangan animasi ini dilakukan pada televisi kabel.

## 3. Animasi anak-anak

Animasi jenis ini menggunakan penekanan pada karakter yang lucu dan cerita yang mudah dicerna dan cenderung semua umur dapat menikmati tayangan ini. Adapun konten yang masuk ke dalam animasi anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Komedi (*SpongBob Squarepants, Looney Tunes*)
- b. Petualangan aksi yang lucu (*Jackie Chan Adventures, Kim Possible*)
- c. Petualangan aksi serius (*X-Men, Teen Titans, He-Man*)
- d. Anime (*Pokemon, Yu-Gi-Oh, Dragon Ball Z*)

## 4. Animasi Dewasa

Animasi yang ditujukan untuk kisaran umur tertentu (dewasa) memuat konten-konten yang tidak dapat dicerna atau dikomunikasikan kepada anak-anak, bentuk yang disajikan, seperti:

- a. Komedi situasi dan sindiran
  - b. Fiksi ilmiah (*science fiction*)
  - c. *Cyberpunk*
  - d. Aksi petualangan nakal, kekerasan
  - e. Adaptasi novel, dsb.
5. Anime

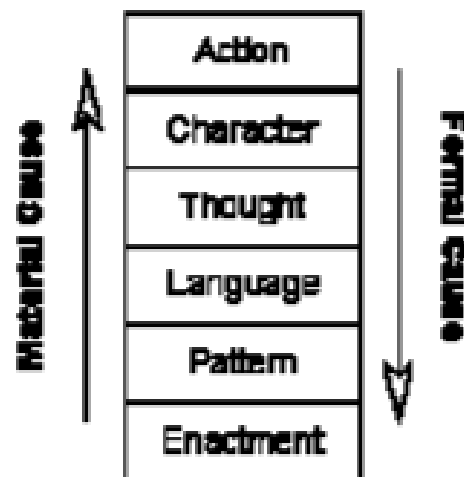
Merupakan serial animasi yang diproduksi di Jepang. Animasi ini memiliki target pasar yang sangat beragam, dimulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Ciri-ciri animasi ini dapat diketahui dari bentuk karakter, seperti: mata yang besar, dagu berukuran kecil/sempit, hidung yang kecil, rambut dan pakaian bergerak agresif mengikuti arah angin, dan sebagainya.

Pada dasarnya semua film bersifat naratif, menceritakan sebuah cerita. Pembangunan sebuah suasana atau hal yang ingin dicapai oleh penyampai pesan dilakukan dengan penciptaan adegan yang memiliki tujuan tertentu. Animasi sebagai bagian dari film, memiliki juga cara penyampaian cerita yang berbeda. Seperti halnya dalam pembuatan film, tujuan utama dari pembuatan sebuah cerita yaitu untuk menunjukkan naratif yang interaktif<sup>25</sup>. Perkembangan teknologi membuat pesan yang akan disampaikan lebih mudah dicerna dan menciptakan bentuk nyata yang lebih menarik perhatian, tetapi tetap saja esensi dasar dari

---

<sup>25</sup> Tomaszewski, Zach (2005). *Foundations of Interactive Narrative [A Theory Review for ICS 699, Spring 2005, directed by Dr. Kim Binsted]*. Diakses dari <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html> pada tanggal 8 Juni 2012

sebuah cerita naratif tetap sama. Menurut Binsted (2005), berdasarkan teori dari Aristoteles, Laurel, dan Freytag dalam bahasannya mengenai bagaimana menciptakan sebuah drama atau tragedi melalui cerita naratif, diungkapkan bahwa sebuah cerita naratif diisi oleh beberapa elemen berdasarkan urutan terpenting dalam penyusunan sebuah cerita, yaitu: aksi, karakter, pemikiran, diksi (prosa atau kata), nyanyian, tampilan. Dengan susunan bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.2.** Urutan Pembuatan Adegan  
*Sumber: Foundations of Interactive Narrative*

Cerita naratif sendiri bagi anak-anak merupakan modal utama dalam pola pikir anak. Seperti, cerita dongeng sebelum tidur, mitos, dan bentuk cerita naratif lainnya merupakan media yang memberikan pengaruh besar. Cerita naratif yang interaktif seringkali dipakai dalam penyajian cerita anak-anak, dengan tujuan

mendapatkan respon (motorik) dan menentukan arahan pola pikir. Semua tujuan utama dari cerita naratif adalah untuk mendapatkan emosi sebagai bentuk terkecil interaksi dari penonton. Dengan animasi sebagai media naratif interaktif, penanaman nilai positif dapat dilakukan dengan memancing emosi, menempatkan anak sebagai karakter serba tahu, dan lain sebagainya.

Naratif interaktif merupakan bentuk cerita dimana penonton/pembaca dapat mempengaruhi perubahan signifikan di dalam naratif<sup>26</sup>. Sebagai contohnya, ketika kita membaca, respon-respon kita dapat mempengaruhi kecepatan cerita dan bagaimana cerita itu terputus ketika kita menutup sementara buku yang kita baca. Interaktif tidak selalu berupa cerita dimana semua penyajian tergantung dari penonton atau pengguna cerita, tetapi dengan tingkatan yang lebih kecil, Tomaszewski menyatakan bahwa penonton ikut merasakan bagaimana aksi dari karakter diatur, atau memilih arah pandangan yang berbeda dalam melihat sebuah aksi dari karakter.

Animasi yang merupakan hasil penyajian dari sebuah cerita naratif, mendapat perlakuan yang sama dimana animasi dapat bersifat naratif interaktif. Seperti yang dikutip dalam [www.commonsemmedia.org](http://www.commonsemmedia.org) (diakses pada tanggal 20 April 2012), mengenai serial animasi Pocoyo, animasi ini telah banyak menjadi suatu acuan (*role-model*) bagi anak-anak dalam unsur pendidikan. Dibuktikan dengan ulasan yang memuat pendapat baik dari kalangan orang tua maupun kalangan

---

<sup>26</sup> Tomaszewski, Zach (2005). *Foundations of Interactive Narrative [A Theory Review for ICS 699, Spring 2005, directed by Dr. Kim Binsted]*. Diakses dari <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html> pada tanggal 8 Juni 2012

anak-anak sendiri, sebagai contoh pendapat yang dituliskan tertanggal 7 April 2011, oleh seorang ayah dari anak berumur dua dan tiga tahun:

*“It's hard to find a children's show these days that not laced with cynicism, sarcasm or adult humor. If you are looking for a truly sweet, cute show that won't offend, Pocoyo is one of the best. Pocoyo is computer animated and the characters are in bright cheerful colors against a white background. Pocoyo is a small child, so his vocabulary is limited. The other characters (a pink elephant, a duck, a dog and a bird) don't speak word so most of the advanced vocabulary is provided by the narrator. The shows are made up of several short episodes that focus on topics, like sharing, making new friends, overcoming fears, etc. It's not a ABC/123 kind of show, so you won't get much of that here. All the same, it is a very fun and humorous show to watch with the kids. It really gets and holds their attention, and you don't have to worry about the content”.*

Berdasarkan pendapat tadi dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi dapat menjadi alat pendidikan, pembentuk emosi (mengatasi rasa takut, dan bertanggungjawab), dan pembentuk mental sosial pada anak.

Animasi di Indonesia sudah dicap sebagai film konsumsi anak-anak. Pernyataan ini dibuktikan melalui rating serial film animasi di televisi yang menggunakan waktu prime time bagi anak-anak, yaitu waktu sebelum sekolah (pada jam 05:00 – 07:00), dan waktu sepulang sekolah (13:00 – 15:00). Hal ini mengakibatkan adanya syarat yang terpenuhi dari tontonan aman bagi anak-anak,

dimana memenuhi poin orang tua. Seperti halnya Pocoyo, Anime maupun animasi lainnya dapat menjadi suatu *trend-setter* atau pencipta gaya, dimana dapat mempengaruhi pikiran penonton. Hal ini yang menjadi suatu tolak ukur animasi dalam usaha menyampaikan pesan moral kepada penonton. Penciptaan atmosfer fantasi dan emosi pada animasi memacu emosi penonton untuk ikut andil di dalamnya dan menciptakan suatu paradigma sesuai yang akan disampaikan oleh sutradara.

## **2.6. Storyboard**

*Storyboard* didefinisikan sebagai bentuk visual pertama dari pembuatan sebuah film, dimana merupakan terjemahan dari *script/screenplay*, yang memuat *timing*, *voice over* yang dibutuhkan, *blocking/staging*, dan pergerakan, baik karakter maupun kamera. Storyboard masuk ke dalam proses pre-produksi, dimana merupakan tahap awal perencanaan sebuah film. Semua hal yang berkaitan dengan bagaimana suatu *scene* mengalami proses *editing*, bagaimana bentuk *layout* (komposisi) sebuah *scene*, dan cakupan fase kerja selanjutnya, ditentukan oleh *storyboard*.

Dibagi ke dalam medium penggunaannya, storyboard untuk animasi harus dapat menggambarkan emosi dari karakter dan bagaimana lingkungan/tempat karakter berada mendukung emosi tersebut. Sedangkan storyboard untuk live-action tidak perlu terlalu menggambarkan emosi karakter, karena para aktorlah yang akan menyediakan emosinya. Storyboard dalam live-action ditujukan sebagai pegangan



director dalam menentukan adegan, sementara para aktor dituntut untuk mengeksplorasi emosi. Kegunaan storyboard yang lain adalah bagi departemen *special effect* dan *visual effect*.

Di dalam storyboard memuat berbagai pergerakan kamera yang biasanya disimbolkan melalui kode-kode. Menurut Berikut merupakan kode universal yang biasa dipakai oleh *storyboard artist*:

1. *Arrow*/tanda panah yang digunakan untuk menunjukkan arah pergerakan, baik pergerakan karakter atau kamera.



**Gambar 2.3.** Penggunaan tanda panah pada storyboard

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>

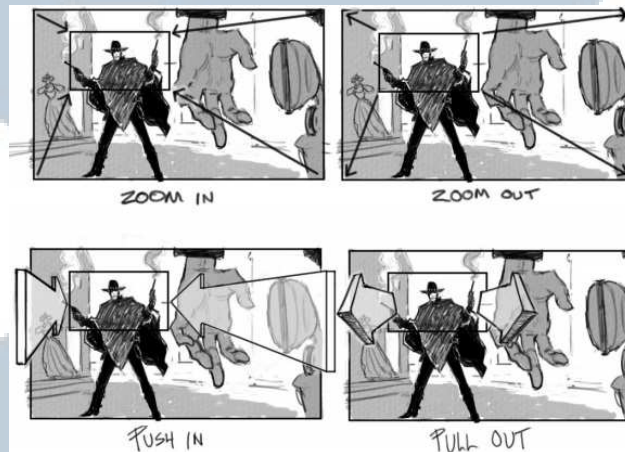
2. *Zoom out* menggunakan tanda panah dengan titik utama di tengah, dengan tanda panah mengarah ke empat sudut frame. *Zoom in* menggunakan tanda panah yang berasal dari empat sudut frame mengarah pada bagian yang akan menjadi titik akhir *zoom in*.





**Gambar 2.4.** Kode *zoom* pada storyboard

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>



**Gambar 2.5.** Kode *zoom* pada storyboard

Sumber: <http://grail.cs.washington.edu/projects/storyboards/paper/boards.sig06.pdf>

3. Untuk pergerakan kamera keatas dan kebawah (*tilt up and down*) menggunakan kode tanda panah yang langsung menuju pada frame selanjutnya (frame yang akan dituju).



**Gambar 2.6.** Kode *tilt* pada storyboard

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>

4. Untuk pergerakan kamera bergeser ke kiri atau ke kanan (*tilt left or right*), disimbolkan dengan tanda panah dengan teks *pan* pada bagian dalam tanda panah. Baik *pan* kiri atau kanan, tanda panah menyesuaikan peletakkan frame.

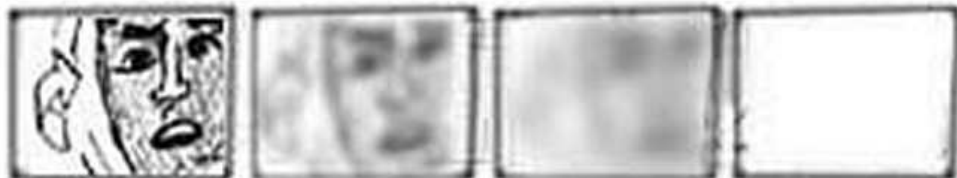
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.7.** Kode *pan* pada storyboard

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>

5. Transisi dari satu shot ke shot lainnya, seperti: *fade*, *dissolve*, *wipe*, dll., dengan menunjuk pada frame yang akan dituju dan menggambarkan sebuah garis silang diantaranya.



**Gambar 2.8.** Kode untuk transisi pada storyboard (*Fade out to white*)

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.9.** Kode *transition* pada storyboard

Sumber: <http://storyboard.cfms.uct.ac.za>

Hal-hal yang harus dicantumkan ke dalam *storyboard* menurut Waryanto dalam artikelnya yang berjudul “*Storyboard* dalam Media Pembelajaran Interaktif”<sup>27</sup> adalah sebagai berikut:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar
4. Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks
5. Narasi jika ada
6. Audio (*Background Music*, *Sound Effect*, dan *Voice Over*)

<sup>27</sup> Waryanto, Nur Hadi (2005). *Makalah Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif*. Diakses dari <http://http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Storyboard%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf> pada tanggal 29 Juni 2012

7. Interaksi dengan penonton
8. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi

*Storyboard* memuat beberapa elemen dasar, seperti kamera, yang dijabarkan secara detail. Di dalam *storyboard* dijelaskan mengenai bagaimana kamera berinteraksi dengan scene yang akan disajikan. Menurut Owen di dalam <http://www.mediacollege.com>, terdapat variasi shot yang dapat digunakan<sup>28</sup>. Berikut adalah beberapa contoh nama *shot* kamera dan sudut pandangan kamera yang ditulis pada *storyboard*:

1. *Establishing Shot/Extreme Wide Shot* (EWS) merupakan jenis pencitraan dimana pandangan berada jauh dari subyek, bahkan sampai tidak terlihat. Biasanya dilanjutkan dengan *Very Wide Shot* (VWS), dimana subyek sudah mulai terlihat, tetapi penekanan masih tetap pada hubungan tata letak subyek dengan lingkungannya.

---

<sup>28</sup> Owen, Dave (2008). *Shot Types*. Diakses dari <http://www.mediacollege.com/video/shots/> pada tanggal 30 Juli 2012



**Gambar 2.10.** Establishing Shot/Extreme Wide Shot (EWS)

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japlhKU9I>

2. *Wide Shot (WS)* merupakan jenis pencitraan kamera dimana subyek terlihat *full frame* (satu badan). Terdapat jarak antara kepala dengan bagian atas *frame* dan jarak antara kaki dengan bagian bawah *frame*, yang disebut dengan *safe frame*. Biasa juga disebut dengan *long shot* atau *full shot*.



**Gambar 2.11.** Long Shot

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japlhKU9I>



3. *Mid Shot* (MS) menunjukkan beberapa bagian dari subyek di dalam detail yang lebih, dimana cukup menunjukkan kepada penonton untuk merasakan bahwa mereka seperti melihat keseluruhan bagian subyek. Biasanya digunakan untuk percakapan, dimana penonton tidak memerlukan bagian bawah tubuh untuk ditonton, maka bagian bawah tubuh biasanya tidak diperlukan dalam shot ini. Shot ini berbicara tanpa menghadirkan emosi yang berlebihan atau memerlukan konsentrasi yang intens.



**Gambar 2.12.** Mid Shot

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japIhKU9I>

4. *Close Up* (CU) merupakan shot yang menampilkan bagian dari tubuh subyek, dimana mengambil sebagian besar area *frame*, biasanya dilakukan dengan menyorot wajah subyek atau bagian lain jika diperlukan. Shot ini ditujukan untuk menunjukkan emosi, detail gerakan, dan juga dapat digunakan sebagai *cut-in*. Shot ini terdiri dari 3 jenis,

yaitu: Medium Close Up (MCU), Close Up (CU), dan Extreme Close Up (ECU).



**Gambar 2.13.** Close up (CU)

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japIhKU9I>



**Gambar 2.14.** Extreme Close Up (ECU)

Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japIhKU9I>

5. *Cutaway Shot* (CA) biasanya merupakan bagian dari *stock shot*, dimana menampilkan hal lain dari aksi yang sedang berlangsung, biasanya obyek yang menyertai subyek atau benda yang dipegang subyek. Shot ini



digunakan untuk menyajikan apa yang terjadi di sekitar subyek ketika aksi terjadi.



**Gambar 2.15.** Cutaway (CA)

Sumber: <http://www.mediacollege.com>

6. *Over the Shoulder Shot* (OSS) ditampilkan dengan kamera berada di belakang obyek yang sedang berkomunikasi atau berinteraksi dengan obyek. Biasanya obyek ditampilkan sebesar  $\frac{1}{3}$  area *frame*. Shot ini menggambarkan emosi dari subyek utama yang sedang berinteraksi dari sudut pandang lawan bicaranya. Biasanya digunakan dalam percakapan, transisi antara subyek dan obyek. Dalam frame ukuran perbandingan 4:3, biasanya obyek dipotong di belakang telinga, sedangkan untuk frame ukuran 16:9, obyek dipotong pada bagian kepala kanan hampir telinga.



**Gambar 2.16.** Over-the-Shoulder (OSS)

*Sumber: <http://www.mediacollege.com>*

Disamping itu terdapat *camera angle* yang dipakai di dalam penulisan *storyboard*, antara lain:



**Gambar 2.17.** Eye Level

*Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=dIjapIhKU9I>*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.18.** Low Angle

*Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japIhKU9I>*



**Gambar 2.19.** High Angle

*Sumber: <http://www.youtube.com/watch?v=d1japIhKU9I>*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 2.20.** Slanted/Dutch Tilt

Sumber: <http://www.mediacollege.com>

Menurut Glebas, dalam pembuatan *storyboard* diperlukan beberapa aspek dasar, yaitu:

1. Mengenali *story beats* pada cerita, dimana *story beats* merupakan detak jantung cerita yang memuat konflik, sebab, akibat, dan pengaruhnya dengan kejadian lain di dalam cerita. *Breakdown screenplay* ke dalam bentuk kerangka emosi karakter, sebagai contoh: dalam pembuatan film Pocahontas oleh Glebas<sup>29</sup>, ia menjabarkan bagaimana scene yang dikerjakan tidak memiliki emosi, dimana sesuai tuntutan *script*, Pocahontas ingin selalu bersama dengan kekasihnya tetapi terbentur dengan alasan tingkatan masyarakat, kemudian mereka mengucapkan selamat tinggal satu dengan yang lainnya. Yang terpenting disini adalah bagaimana Pocahontas merasakan kesendirian dan sedih. Membuat storyboard

<sup>29</sup> Glebas, Francis (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. p. 23. ISBN 978-0-240-81076-8 (pbk. : alk. paper)

merupakan proses ‘penulisan’ kembali cerita dengan menunjukkan bagaimana kita membuat karakter dapat menunjukkan emosi dan pengalamannya, yang biasa disebut *analogical morphology*.

2. *Punctuations* merupakan hal yang dibutuhkan untuk menunjukkan emosi dari cerita. Sebagai contoh: dimana ketika karakter menderita akibat dari perbuatan yang dia lakukan, diberikan jeda waktu bagi karakter atau kejadian lain untuk memasuki ‘panggung’. Jika kejadian lain menginterupsi emosi yang sedang ditampilkan, atau *scene* yang memuat emosi terlalu sedikit, maka akan membuat distraksi emosi penonton dan akhirnya penonton tidak mendapatkan emosi karakter.
3. Dalam penggambaran adegan, diperlukan adanya:
  - a. *Point of interest*: berhubungan dengan fokus. Mata audience diarahkan pada satu kejadian yang Sebagai contoh: dalam pembuatan adegan yang memerlukan dua kejadian berbeda yang terjadi hampir bersamaan, dapat dilakukan pan dari satu shot ke shot lain, untuk menciptakan area fokus yang lebih fokus dan spesifik. Hal ini berhubungan juga dengan hal yang terjadi di dalam scene yang dibuat oleh *storyboard artist*, dimana terlalu banyak kejadian yang berlangsung membuat bingung penonton, sebaliknya terlalu sedikit akan membuat kebosanan. *Storyboard artist* harus dapat menjelaskan secara jelas dan dramatis setiap kejadian yang tertuang di dalam *script*.

- b. *Anticipation, Action, dan Aftermath* merupakan seri gambar (urutan *scene*) yang harus digambar, dimana merupakan pintu masuk, kejadian luar biasa, dan perasaan yang akan dirasakan oleh penonton. Dalam antisipasi sendiri, penonton diajak untuk menebak apa yang akan dilakukan, sementara akibat dari aksi yang ada penonton diajak untuk menikmati emosi.
- c. *Element of design* yang terdiri dari kontras, *balance, position, dominance, unity, repetition, symmetry, rhythm*.

## **2.7. Digital Video Storyboard**

Menurut *Oxford Dictionaries*, digital berarti: ‘*involving or relating to the use of computer technology, relating to, using, or storing data or information in the form of digital signals*’, yang diartikan sebagai penggunaan media komputer sebagai media tampilan atau perwujudan atau penyampaian informasi dalam bentuk data digital. Sedangkan video menurut *Oxford Dictionaries* berarti: ‘*the recording, reproducing, or broadcasting of moving visual images; a recording of moving visual images made digitally or on videotape*’, yang diartikan sebagai penciptaan gabungan gambar-gambar yang membentuk sebuah *sequence*, dimana menghasilkan kesan bergerak dimana dilakukan secara digital. Menurut Long, *digital video* merupakan media pembuatan sebuah movie dimana berbeda dengan film berdasarkan bentuk media



penyimpanannya<sup>30</sup>. *Digital video* menggunakan kekuatan komputer (*digital*) sehingga memakan biaya yang lebih murah dan dapat di *edit* bergantung pada *filmmaker*. *Digital video* menurut Long juga terdiri dari: movie yang diunduh dari website, animasi yang dibuat menggunakan program komputer grafis. *Digital video* juga merupakan hasil dari kemampuan komputer untuk menyalin gambar 2D (sketsa, dll.) ke dalam bentuk digital yang adapat diberi warna dan ditambahkan dengan gerakan, untuk menciptakan efek grafis.

*Digital Video Storyboard* merupakan perwujudan bentuk *storyboard* dimana telah diberikan elemen lain sebagai bentuk pre-visualisasi final proyek, mengubah proyeksi 2D menjadi sebuah gabungan gambar bergerak (bukan animasi). *Digital Video Storyboard* merupakan perkembangan dari bentuk *storyboard* awal. Sebenarnya storyboard secara tradisional sudah mewakili apa yang akan dilakukan, tetapi menurut perkembangan, *storyboard* mengalami penambahan musik, *voice over*, dan animasi kamera menggambarkan lebih detail bagaimana *storyboard* itu nampak dan gambaran secara lebih jelas bagaimana film animasi disampaikan.

Bentuk *digital video storyboard* adalah gabungan gambar yang belum dilakukan proses pewarnaan, atau hitam putih, dengan penambahan gerakan *tilt up* dan *tilt down*, *zoom in* dan *zoom out*, serta *pan left* dan *pan right*, mengikuti *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya. Pre visualisasi ini biasanya dilakukan pada saat awal

---

<sup>30</sup> Long, Ben dan Sonja Schenk (2006). *The Digital Filmmaking Handbook, Third Edition*. Charles River Media Press. p. 2. ISBN 1-58450-438-2 (pbk. : alk. paper)



pembuatan sebuah film, yang dinamakan proses *pitching*. Gambaran umum yang di dapat selama proses *pitching* selanjutnya akan dieksekusi dengan menggunakan *software-software* lain, yang kemudian disebut sebagai tahap produksi. Fungsi utama DV Storyboard adalah:

1. Landasan kerja bagi *layouter*, *animator*, dan *director* dalam mengaplikasikan *screenplay*.
2. *Camera positioning*, bagaimana penempatan kamera berhubungan dengan *shot* yang akan dikerjakan.
3. Penempatan *timing* dan keteraturan shot (sebagai *shot list*).

